

2014

Tutorial: Windows Movie Maker



Raquel Ramos

Universidade Aberta

Junho 2014

Filmes no Movie Maker

O Windows Movie Maker é um *software* de edição de vídeos da Microsoft, suportado pelos sistemas operativos Windows ME, Windows XP, Windows Vista e Windows 7. Os vídeos podem ser vistos pelo Windows Media Player, em extensões **.avi** e **.wmv**.

Se o seu computador não tiver o programa instalado (verifique em Programas), aceda ao *site* da Microsoft e descarregue, gratuitamente, a versão do Movie Maker, de acordo com o sistema operativo do seu computador.

<http://windows.microsoft.com/en-us/windows/get-movie-maker-download>

1. Algumas operações que podem ser realizadas com o (Live) Movie Maker:



- a. Adicionar vídeos e fotografias.
- b. Personalizar o filme, adicionando transições, efeitos de *zoom*, efeitos visuais, títulos, fichas técnicas e legendas.
- c. Adicionar música.
- d. Criar um filme automático. O tema **Filme Automático** adiciona ficha técnica, título, transições e efeitos.
- e. Pré-visualizar o filme.
- f. Publicar o filme na Web (no Youtube, Facebook ou Windows Live SkyDrive).
- g. Guardar o filme no computador e partilhá-lo mais tarde.

2. Vantagens da utilização pedagógica do (Live) Movie Maker

- a. Estimula a criatividade do aluno.
- b. Confere ao aluno o estatuto de autor. Este pode realizar filmes, criar os seus próprios argumentos, dramatizar um texto, criar histórias.
- c. O envolvimento do aluno no processo criativo contribui para o desenvolvimento das literacias múltiplas. A produção final exige pesquisa e tratamento da informação, análise e comparação de diferentes fontes e seleção dos recursos adequados.

- d. A produção de filmes sobre os próprios alunos e o seu mundo contribui para a construção e afirmação da sua identidade.

3. Vídeo que ensina a fazer um filme no Movie Maker:

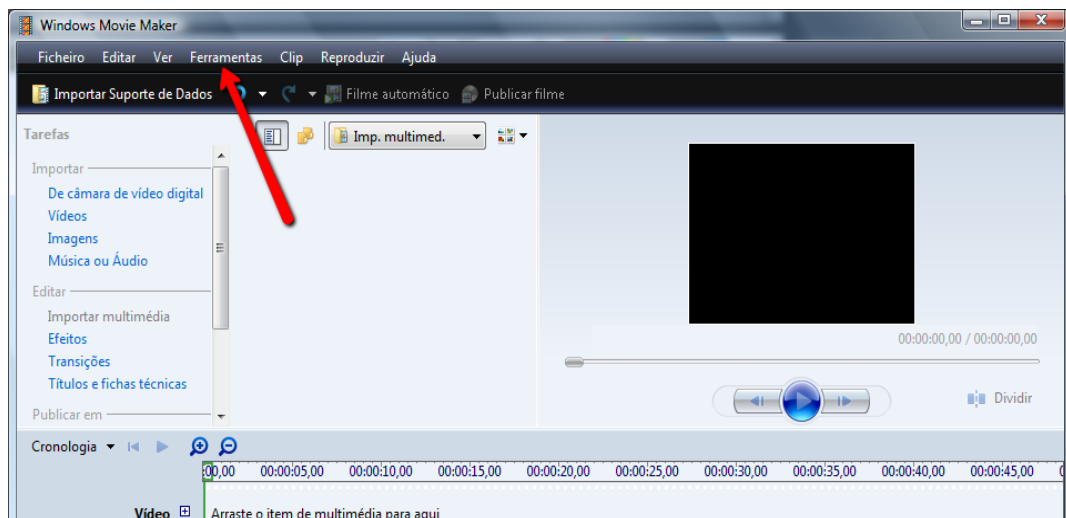
<http://www.youtube.com/watch?v=RRtknlsyL3E&feature=related>

4. Utilização pedagógica

- a. **Trabalho de investigação sobre uma temática do currículo:** O Movie Maker pode ser utilizado em várias disciplinas como forma de apresentação de um trabalho de pesquisa. Vejam-se os exemplos produzidos por alunos do 9º ano, na disciplina de História: <http://www.youtube.com/watch?v=ex8vSfr4s>
- b. **Relatório de uma atividade:** O aluno pode utilizar o Movie Maker para fazer o relatório de uma atividade (visita de estudo, experiência, contacto com um escritor, etc.), recorrendo a fotografias, texto e música. Exemplo: Visita de estudo à Fábrica de Pólvora de Barcarena
http://www.youtube.com/watch?v=cC_EXGgGpb0
- c. **Dramatização:** O Movie Maker pode permitir trabalhar vídeos, resultantes de dramatizações feitas pelos alunos. Estas dramatizações podem ter objetivos diversos: recriar uma situação, criticar, persuadir, chamar a atenção, etc.
- d. **Produção literária:** O Movie Maker permite a gravação das próprias produções e a criação de um filme com texto e imagem. Pode ser uma atividade interessante para trabalhar em articulação com a biblioteca e desenvolver as competências orais e de escrita.
- e. **Visita guiada à biblioteca:** Um conjunto de fotografias, com texto gravado ou legendas, pode resultar num interessante filme a explicar o funcionamento da biblioteca.
<http://www.youtube.com/watch?v=5Bq6P1KNzUA>
<http://www.youtube.com/watch?v=H16tFonWyts&feature=related>
- f. **Book Trailer:** Através do Movie Maker, o aluno pode fazer um pequeno vídeo, promovendo a leitura de um livro.

5. Passo a passo

1. Abra o Windows Movie Maker, clicando em Iniciar → Programas → Windows Movie Maker. Ou descarregue o *software*, como indicado anteriormente.
2. No WMM pode ajustar as configurações dos seus projetos, antes de lhes dar início. Clique em Ferramentas → Opções



Para cada um dos projetos (filmes), pode:

- a. Definir o armazenamento temporário e solicitar para guardar as alterações de forma automática (Geral)
 - b. Definir a duração das imagens e a duração da transição entre imagens (Avançada)
3. Depois de configurado o projeto, pode começar a fazer o seu vídeo. Este pode ser feito através da gravação com Webcam, importação de vídeos, imagens ou música para serem trabalhados. Do lado esquerdo encontra a opção **tarefas**, que lhe permite fazer as importações.

Importar

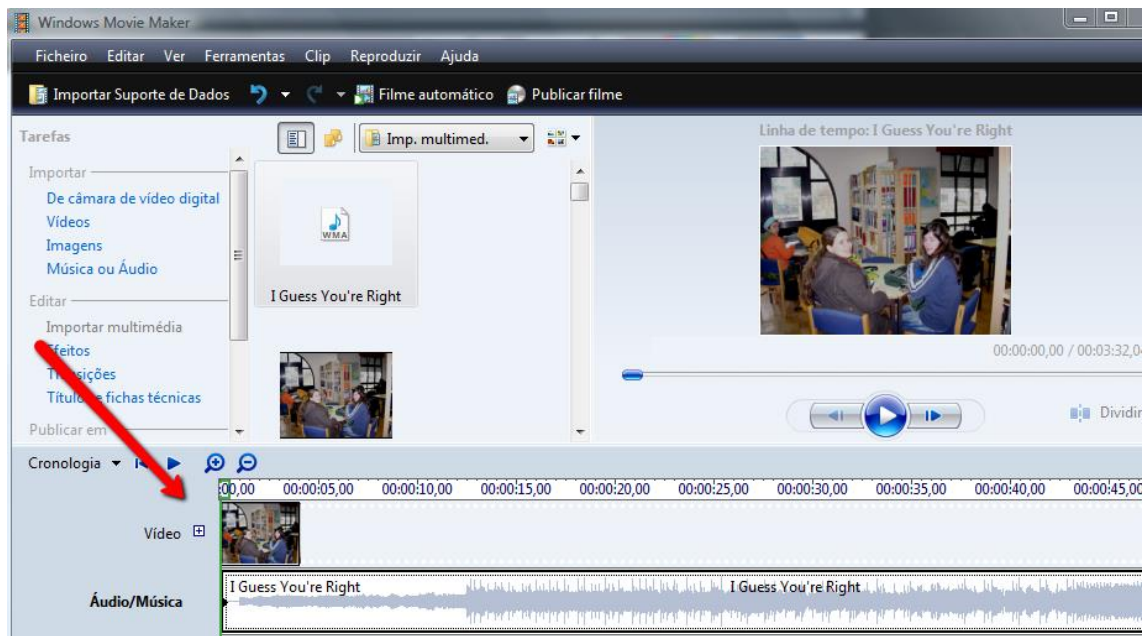
- a. **Importar de câmara de vídeo digital:** importa o vídeo da Webcam e grava o som do microfone. Antes de começar, deve ajustar o áudio do microfone e ter uma Webcam devidamente instalada. Na segunda parte dá um nome ao filme e escolhe a pasta onde deseja guardar os vídeos (a pasta Meus Vídeos é a

pasta padrão do WMM). Escolhe a qualidade do vídeo (que pode ser o padrão) ou outra configuração. Depois de selecionar a opção pretendida, pode começar a gravar o vídeo da Webcam.

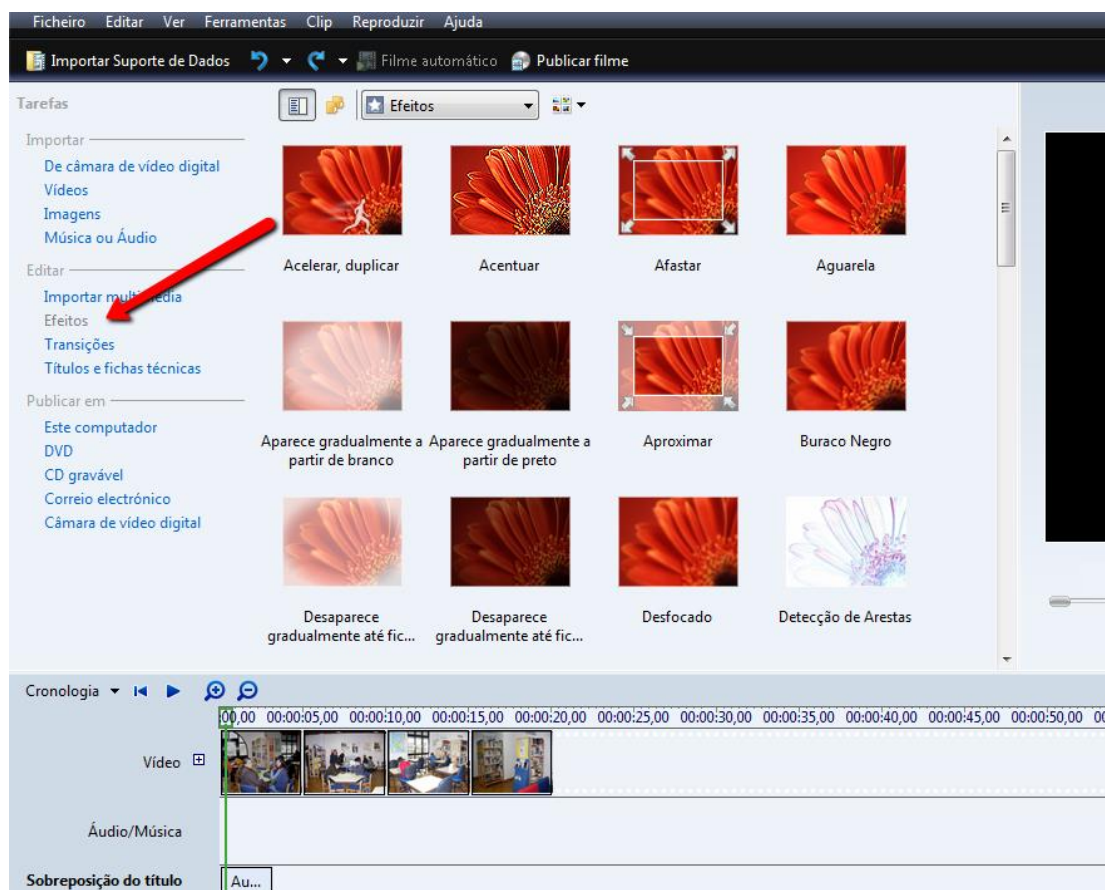
- b. **Importar vídeo:** para importar vídeos que pretende trabalhar, clique em “Importar vídeos” e selecione o vídeo do seu PC.
- c. **Importar imagens:** Selecione “imagens” e selecione do seu PC as imagens que pretende.
- d. **Música ou áudio:** Pode importar a música ou gravação áudio que pretende incorporar no seu filme, juntamente com as imagens.

Editar

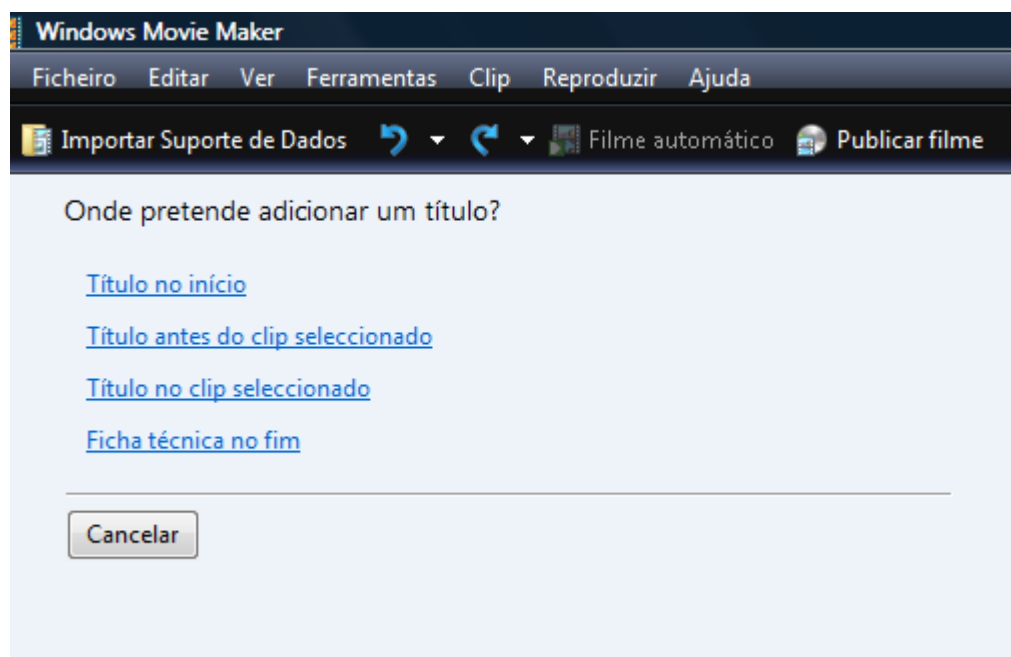
4. Neste momento tem os componentes necessários para a edição do vídeo. Arraste para a linha do tempo as imagens, vídeos e músicas/gravações áudio que deseja para fazer o seu filme. Ao arrastar os elementos ordene-os da forma que pretende que eles apareçam no filme.



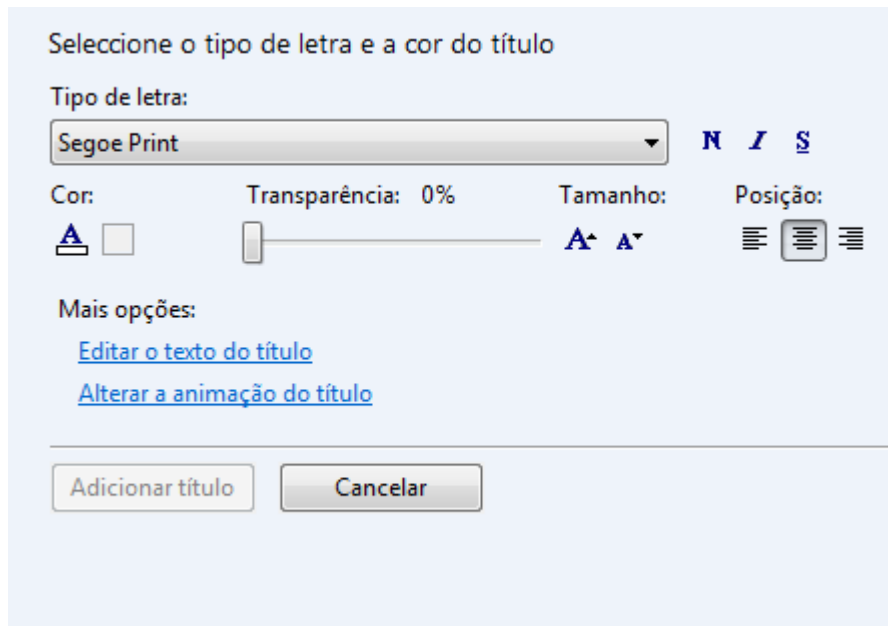
5. Clicando em **cronologia**, tem a opção de ver o guião gráfico e alterar a ordem das imagens, a duração de cada uma e os níveis de áudio.
6. Em “Editar” deve escolher os efeitos que pretende e o tipo de transição entre as imagens.



- Para inserir texto (título, texto antes das imagens ou sobre elas e a ficha técnica), selecione as imagens, clique em “Títulos e fichas técnicas” e insira o texto que pretender. Este aparece por baixo das imagens e da música.



8. Ao escrever, pode alterar a animação do título, o tipo de letra e a cor do texto.



9. Para cortar parte da música, quando esta é maior que o vídeo, deve proceder do seguinte modo:
- Clique em "Música/áudio" na linha do tempo
 - Clique com o botão do lado direito do rato onde quer cortar a música
 - Selecione a opção "dividir"
 - Com o botão do lado direito escolha a opção "Cortar" e depois "Remover" a parte que não interessa.

Pode guardar o projeto e regressar a ele antes de o publicar (Ficheiro → Guardar como)

Publicar

10. Quando der o vídeo/filme por terminado, deverá publicá-lo: pode guardá-lo no computador, em DVD ou CD. Se pretender, pode também publicá-lo na Internet, através do Youtube. [\(Como publicar um vídeo no Youtube\).](#)
11. Para publicar o filme num blogue ou num *site*, é necessário que o mesmo esteja primeiro publicado numa plataforma como o Youtube (vídeos até ao máximo de 10 minutos e tamanho máximo de 1 GB) ou no Vimeo (500 MG por

semana). O processo de colocação do vídeo no blogue ou no *site* faz-se através da incorporação do código.

Referências bibliográficas

CARVALHO, A.A. (2008). *Manual de Ferramentas Web 2.0 para professores*. Lisboa: Ministério da Educação. DGIDC

CRUZ, S. & CARVALHO, A.A.A. (2007). Produção de Videos com o MovieMaker: um estudo sobre o envolvimento dos alunos de 9.º Ano na aprendizagem. In M. J. Marcelino & M. J. Silva (Org.), *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa (SIIE 2007)*, pp. 241-246. Porto: ESE-IPP.

